

Express Mail Label No.

Dated: \_\_\_\_\_

Docket No.: 09868/0200586-US0  
(PATENT)

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

In re Patent Application of:  
Keiri Yoshioka

Application No.: Not Yet Assigned

Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith

Art Unit: N/A

For: GAME MACHINE AND GAME SYSTEM

Examiner: Not Yet Assigned

**CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS**

MS Patent Application  
Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2003-104814	April 9, 2003

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: April 6, 2004

Respectfully submitted,

By MARIE GILFILLAN

Chris T. Mizumoto

44085

Registration No.: 42,899

DARBY & DARBY P.C.

P.O. Box 5257

New York, New York 10150-5257

(212) 527-7700

(212) 753-6237 (Fax)

Attorneys/Agents For Applicant

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日            2 0 0 3 年   4 月   9 日  
Date of Application:

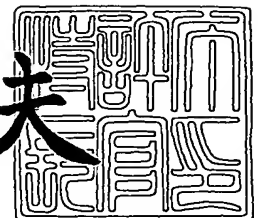
出 願 番 号            特 願 2 0 0 3 - 1 0 4 8 1 4  
Application Number:  
[ST. 10/C]:            [ J P 2 0 0 3 - 1 0 4 8 1 4 ]

出   願   人            コナミ株式会社  
Applicant(s):

2 0 0 3 年 1 1 月 1 9 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号   出証特 2 0 0 3 - 3 0 9 5 6 2 7

【書類名】 特許願

【整理番号】 P2003

【提出日】 平成15年 4月 9日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/00

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社  
                                内

    【氏名】 吉岡 啓里

【特許出願人】

    【識別番号】 000105637

    【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

    【識別番号】 100114258

    【弁理士】

    【氏名又は名称】 福地 武雄

【選任した代理人】

    【識別番号】 100125391

    【弁理士】

    【氏名又は名称】 白川 洋一

【手数料の表示】

    【予納台帳番号】 150914

    【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

    【物件名】 明細書 1

    【物件名】 図面 1

    【物件名】 要約書 1

    【包括委任状番号】 0301697

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機および遊技システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 有価価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機において、

前記数値データの入力を受付けるデータ入力部と、

前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力可能なメインメモリと、

前記数値データを記憶し、遊技機系外のみ前記記憶した数値データを出力可能なサブメモリと、を少なくともその構成の一部に備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 有価価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機において、

前記数値データの入力を受付けるデータ入力部と、

前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力可能なメインメモリと、

前記数値データを記憶し、遊技機系外および前記メインメモリに対して前記記憶した数値データを出力可能なサブメモリと、を少なくともその構成の一部に備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】 前記サブメモリから前記メインメモリに出力される前記数値データの値を、予め設定可能に構成したことを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記メインメモリは、前記記憶した数値データを前記サブメモリに対して出力可能に構成されたことを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 前記メインメモリから前記サブメモリに出力される前記数値データの値を、予め設定可能に構成したことを特徴とする請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】 前記メインメモリは、前記記憶した数値データを前記遊技機

系外に対して出力可能に構成されたことを特徴とする請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】 前記各メモリに記憶された数値データと、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けた保存情報を媒体に記録し排出する記録部をさらに備えることを特徴とする請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】 前記記録部は、前記保存情報を前記媒体に記録した時を起算点とする時間情報を、さらに前記媒体に記録することを特徴とする請求項 7 記載の遊技機。

【請求項 9】 前記時間情報は、前記媒体に記録された前記保存情報の読出し可能となる時を前記起算点からの経過時間によって規定するものであることを特徴とする請求項 8 記載の遊技機。

【請求項 10】 前記各メモリに記録された前記数値データを表示するデータ表示部をさらに備えることを特徴とする請求項 1 から請求項 9 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 11】 特定の遊技の結果、前記有価価値を反映した前記数値データが賞として出力される場合、その数値データは前記サブメモリに記憶されることを特徴とする請求項 1 から請求項 10 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 12】 特定の遊技の結果、前記有価価値を反映した前記数値データが賞として出力される場合、その数値データは前記メインメモリに記憶されることを特徴とする請求項 1 から請求項 10 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 13】 特定の遊技の結果、前記有価価値を反映した前記数値データが賞として出力される場合、その数値データを前記メインメモリ分と前記サブメモリ分とに振分けて出力する振分け部をさらに備え、

前記メインメモリおよびサブメモリは、それぞれに対して振り分けられた数値データを記憶することを特徴とする請求項 1 から請求項 10 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 14】 前記振分け部は、前記数値データの振分けの割合を設定する設定部を備えることを特徴とする請求項 13 に記載の遊技機。

【請求項 15】 請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載の遊技機と、これらの遊技機と通信可能な管理装置と、を有して構成され、前記各遊技機は、前記各メモリに記憶された数値データと、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けて保存情報を生成し、これに唯一無二の管理符号を付して、前記管理装置に出力する構成を備えたことを特徴とする遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、有価価値を反映した数値データを記憶し、その記憶した数値データを遊技機系外等に出力可能な遊技機および遊技システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、例えば、スロットマシンやビデオポーカーなどの遊技機には、クレジット機能が設けられている。遊技機が初期の状態にあるときに、プレイヤーがコイン（またはメダル）や紙幣を投入すると、クレジット数を表示するクレジットメータが、0 から投入された分まで増加する。これにより、プレイヤーはゲームを開始することができるようになる。プレイヤーが B E T 操作を行なうと、その B E T 数に応じてクレジット数が減少する。プレイヤーがゲームを行なった結果、「当たり」となると、W I N メータに、プレイヤーが獲得した配当を示す数値が表示される。そして、そのゲーム開始時のクレジット数に W I N メータに表示された数値が加算されて、その合計値がクレジット数としてクレジットメータに表示される。プレイヤーは、B E T ボタンを押すことによって、すべてのクレジットを、ゲームを行なうために使用することができる。

【0003】

【特許文献 1】

米国特許第 4, 636, 951 号明細書

【特許文献 2】

米国特許第 5, 179, 517 号明細書

**【特許文献 3】**

米国特許第 5, 265, 874 号明細書

**【特許文献 4】**

米国特許第 5, 470, 079 号明細書

**【特許文献 5】**

米国特許第 5, 429, 361 号明細書

**【特許文献 6】**

米国特許第 5, 902, 983 号明細書

**【特許文献 7】**

米国特許第 6, 012, 832 号明細書

**【特許文献 8】**

米国特許第 6, 347, 738 号明細書

**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、プレイヤーはゲームに熱中するあまり、すべてのクレジットを使い果たしてしまう場合がある。これは、プレイヤーがゲームの結果「当たり」となって配当を獲得しても、すべての配当がクレジットに加算されるので、コインの投入によるクレジットとゲームの結果獲得したクレジットとが区別できなくなり、気が付かないうちにクレジットを使ってしまうためである。このようにクレジットまたは所持金をすべて使い果たしてしまうと、プレイヤーは後悔の念を抱き、店舗に訪れようとしなくなってしまう。また、場合によってはプレイヤーの破産にもつながってしまう。このような事態は、店舗にとって望ましいものではない。

**【0004】**

一方、ギャンブル中毒を抑制する手法は種々提案されているが、強制的な手法は望ましくない。プレイヤーが再び店舗等に訪れる気持ちになるように、ゲーム中にプレイヤーの心理状態を変える手法が望ましい。

**【0005】**

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーの心理状態を変えて、クレジットおよび所持金を使い果たしてしまうことを未然に回避す

ることができる遊技機および遊技システムを提供することを目的とする。

#### 【0006】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、有価価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機において、前記数値データの入力を受付けるデータ入力部と、前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力可能なメインメモリと、前記数値データを記憶し、遊技機系外のみ前に記憶した数値データを出力可能なサブメモリと、を少なくともその構成の一部に備えることを特徴としている。

#### 【0007】

このように、サブメモリは、数値データを記憶した後、その記憶した数値データを遊技機系外のみ出力可能であるため、一度サブメモリに記憶された数値データはその遊技機系内には出力することができなくなる。これにより、ゲームに使用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させ、プレイヤーがメインメモリに記憶されている数値データをすべて使用しても、必ずサブメモリにはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0008】

また、本発明の遊技機は、有価価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機において、前記数値データの入力を受付けるデータ入力部と、前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力可能なメインメモリと、前記数値データを記憶し、遊技機系外および前記メインメモリに対して前記記憶した数値データを出力可能なサブメモリと、を少なくともその構成の一部に備えることを特徴としている。

#### 【0009】

このように、サブメモリは、数値データを記憶した後、その記憶した数値データを遊技機系外およびメインメモリのみ出力可能であるため、ゲームに使用で



きる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させることができる。そして、プレイヤーがメインメモリに記憶されている数値データをすべて使用しても、必ずサブメモリにはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。また、プレイヤーがメインメモリに記憶された数値データをすべて使った後、ゲームを再開しようと考えた場合でも、サブメモリに記憶されている数値データは、一度遊技機系外へ出力させるか、またはメインメモリへ出力させなければならない。敢えてこのような手間をかけることによって、プレイヤーのゲームに対する気持ちを紛らせることができる。これにより、ゲームに熱中していた心理状態を鎮静化させることができ、プレイヤーに冷静さを取り戻すきっかけを与えることができる。

#### 【0010】

また、本発明の遊技機は、前記サブメモリから前記メインメモリに出力される前記数値データの値を、予め設定可能に構成したことを特徴としている。

#### 【0011】

このように、サブメモリからメインメモリに出力される数値データの値が予め設定可能であるので、プレイヤーがメインメモリに記憶された数値データをすべて使った後、ゲームを再開しようと考えた場合でも、サブメモリからメインメモリへ出力される数値データは、設定された値に限定される。これにより、プレイヤーがゲームを再開し、メインメモリに記憶された数値データをすべて使い果たしたとしても、必ずサブメモリにはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0012】

また、本発明の遊技機は、前記メインメモリは、前記記憶した数値データを前記サブメモリに対して出力可能に構成されたことを特徴としている。

#### 【0013】

このように、メインメモリは、記憶した数値データをサブメモリへ出力可能であるため、プレイヤーがゲームで利用できる数値データの全部または一部をサブ

メモリへ記憶することができる。これにより、ゲームに使用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させることができる。

【0014】

また、本発明の遊技機は、前記メインメモリから前記サブメモリに出力される前記数値データの値を、予め設定可能に構成したことを特徴としている。

【0015】

このように、メインメモリからサブメモリに出力される数値データの値が予め設定可能であるので、ゲームに使用できる数値データのうち、設定された値がサブメモリに記憶されることとなる。これにより、プレイヤーはゲームをするためにメインメモリに記憶された数値データを使用する一方、設定された値の数値データがサブメモリへ記憶されるので、プレイヤーがメインメモリに記憶された数値データをすべて使い果たしたとしても、必ずサブメモリにはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

【0016】

また、本発明の遊技機は、前記メインメモリは、前記記憶した数値データを前記遊技機系外に対して出力可能に構成されたことを特徴としている。

【0017】

この構成により、メインメモリに記憶された数値データはサブメモリを介さずに遊技機系外に直接出力することができる。

【0018】

また、本発明の遊技機は、前記各メモリに記憶された数値データと、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けた保存情報を媒体に記録し排出する記録部をさらに備えることを特徴としている。

【0019】

このように、各メモリに記憶された数値データと、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けた保存情報を媒体に記録し排出するので、媒体においてどのメモリに記憶されていたデータであるのかを区別することができる。これにより、記憶されていたメモリに応じて異なる取り扱いを行なうことが

可能となる。例えば、メインメモリに記憶されていた数値データは、プレイヤーはすぐに使用することができるが、サブメモリに記憶されていた数値データは、一定条件が満たされた場合（例えば、チェンジブースへ足を運ぶなど）のみに使用できるようにすることができる。これにより、サブメモリに記憶されていた数値データを使用するときは、遊技機から一度離れる必要が生じ、このような手間をかけることによって、プレイヤーのゲームに対する気持ちを紛らせることができる。

#### 【0020】

また、本発明の遊技機は、前記記録部は、前記保存情報を前記媒体に記録した時を起算点とする時間情報を、さらに前記媒体に記録することを特徴としている。

#### 【0021】

このように、保存情報を媒体に記録した時を起算点とする時間情報を、媒体に記録するので、媒体に記録された数値データを時間管理することができる。

#### 【0022】

また、本発明の遊技機は、前記時間情報は、前記媒体に記録された前記保存情報の読出し可能となる時を前記起算点からの経過時間によって規定するものであることを特徴としている。

#### 【0023】

このように、時間情報は、媒体に記録された保存情報の読出し可能となる時を起算点からの経過時間によって規定するので、例えば、メインメモリに記憶されていた数値データは、プレイヤーはすぐに使用することができるが、サブメモリに記憶されていた数値データは記録時から一定の時間が経過しないと使用することができないようにすることができる。これにより、サブメモリに記憶されていた数値データを使用するときは、一定の時間が経過する必要が生じ、このような時間を置くことによって、プレイヤーのゲームに対する気持ちを紛らせることができる。

#### 【0024】

また、本発明の遊技機は、前記各メモリに記録された前記数値データを表示す

るデータ表示部をさらに備えることを特徴としている。

【0025】

このように、各メモリに記録された数値データを表示するので、プレイヤーは、メモリ毎に記憶されている数値データの値を容易に認識することができる。

【0026】

また、本発明の遊技機は、特定の遊技の結果、前記有価価値を反映した前記数値データが賞として出力される場合、その数値データは前記サブメモリに記憶されることを特徴としている。

【0027】

このように、特定の遊技の結果、数値データが賞として出力される場合、その数値データはサブメモリに記憶されるので、プレイヤーは、その賞に入賞したことにより獲得した数値データを、ゲームに直接使用しない数値データとしてストックすることができる。例えば、ボーナスゲームで獲得した数値データを、すべてサブメモリに記憶することとする。これにより、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

【0028】

また、本発明の遊技機は、特定の遊技の結果、前記有価価値を反映した前記数値データが賞として出力される場合、その数値データは前記メインメモリに記憶されることを特徴としている。

【0029】

このように、特定の遊技の結果、数値データが賞として出力される場合、その数値データはメインメモリに記憶されるので、プレイヤーは、その賞に入賞したことにより獲得した数値データを、すべてゲームに直接使用する数値データとすることができる。例えば、ボーナスゲームで獲得した数値データを、すべてメインメモリに記憶することとする。これにより、プレイヤーは、その賞に入賞したことにより獲得した数値データについては、すべてゲームに使用できる。

【0030】

また、本発明の遊技機は、特定の遊技の結果、前記有価価値を反映した前記数値データが賞として出力される場合、その数値データを前記メインメモリ分と前

記サブメモリ分とに振分けて出力する振分け部をさらに備え、前記メインメモリおよびサブメモリは、それぞれに対して振り分けられた数値データを記憶することを特徴としている。

#### 【0031】

このように、特定の遊技の結果、数値データが賞として出力される場合、その数値データはメインメモリ分とサブメモリ分とに振り分けられ、それぞれのメモリに記憶されるので、プレイヤーは、その賞に入賞したことにより獲得した数値データを、ゲームに直接使用する数値データと、ストックしておく数値データとに分けておくことができる。例えば、ボーナスゲームで獲得した数値データを、メインメモリとサブメモリとに振り分けて記憶することとする。サブメモリには常に一定の値の数値データが記憶されるため、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。一方、プレイヤーは、メインメモリに記憶されている数値データについては、すべてを安心してゲームに使用することができ、ゲームを楽しむことができる。

#### 【0032】

また、本発明の遊技機は、前記振分け部は、前記数値データの振分けの割合を設定する設定部を備えることを特徴としている。

#### 【0033】

このように、数値データの振分けの割合を設定することができるので、メインメモリでゲームに使う分とサブメモリでストックしておく分との振り分けに自由度を与えることができる。例えば、ストック分を多くする場合や、ゲームに使用する分を多くする場合など、メインメモリとサブメモリとの比重を自由に変更することが可能となる。

#### 【0034】

また、本発明の遊技システムは、上記のいずれかに記載の遊技機と、これらの遊技機と通信可能な管理装置と、を有して構成され、前記各遊技機は、前記各メモリに記憶された数値データと、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けて保存情報を生成し、これに唯一無二の管理符号を付して、前記管理装置に出力する構成を備えたことを特徴としている。

**【0035】**

このように、各遊技機は、各メモリに記憶された数値データと、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けて保存情報を生成し、これに唯一無二の管理符号を付して、管理装置に出力するので、管理装置において、各メモリに記憶されていた数値データを一括管理することができる。そして、ゲームに使用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して管理するので、プレイヤーがメインメモリに記憶されている数値データをすべて使用しても、必ずサブメモリにはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

**【0036】****【発明の実施の形態】**

本実施の形態に係る遊技機は、複数種類のクレジット機能を備えている。すなわち、メインクレジットとサブクレジットである。メインクレジットは、従来から存在するクレジットと同様の機能を有しており、プレイヤーがゲームを行なうために使用するメダル等の有価価値を反映した数値データに該当する。メインクレジットは、プレイヤーがゲームを行なうために使用することもできるし、メダルとして払い出すこともできる。このメインクレジットは、後述するRAMにおけるメモリ空間内に設けられ、数値データとしてメインメモリに記憶される。メインメモリに記憶されている数値データの値は、メインクレジットメータに表示される。

**【0037】**

一方、サブクレジットは、メダル等の有価価値を反映した数値データであるが、プレイヤーがゲームに直接使用することができないクレジットである。メインクレジットの一定量をサブクレジットに移し替えておくことによって、プレイヤーがメインクレジットをすべて使い果たしてしまってもクレジットに残りがある状態を作り出すことができる。このサブクレジットは、後述するRAMにおけるメモリ空間内に設けられ、数値データとしてサブメモリに記憶される。サブメモリに記憶されている数値データの値は、サブクレジットメータに表示される。

## 【0038】

図1において、遊技機1は、筐体2と、この筐体2の前面に開閉自在に取り付けられる前面パネル3とから構成される。前面パネル3の背後には、液晶パネルまたはCRT（Cathode-Ray Tube）により構成され、例えば3列にシンボルを表示する画像表示部7が設けられている。本実施の形態では、ビデオリール方式を採っており、プログラムを実行させることによって、画像表示部7には3つのリールが表示される。

## 【0039】

すなわち、図6に示すように、画像表示部7は、列方向（遊技機の上下方向）にシンボルを変動表示および停止表示させるリール103を3つ有している。各リールによって種々のシンボルを変動表示または停止表示することが可能である。この画像表示部7は、複数種類のシンボルを列方向に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示する。

## 【0040】

また、筐体2の前面にはメダル投入口10と、投入したメダルが詰まった等の場合に、メダルを返却するメダル返却ボタン10aとが設けられている。スタートレバー11は、画像表示部7の回転表示（変動表示）を開始させる操作を行なうレバーである。

## 【0041】

この遊技機1によるゲームは、プレイヤーがBET操作によって有効な入賞ラインを特定することによって開始される。入賞ラインとは、所定のシンボルの組み合わせがその上に配列したときに入賞が成立するラインである。入賞ラインは、例えば、図6に示すように、横中央ライン（L1）、横上下ライン（L2、L3）、および斜めライン（L4、L5）など複数の設定が可能となっている。また、BET操作は、後述するメダル投入口10にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタン21によって貯留している（クレジットされている）メダルをBETすることによって行われる。また、これらのBET操作を併用することによってもBETは可能となっている。

## 【0042】

なお、上記のように、入賞ラインがゲーム開始時に予め設定される場合だけでなく、所定のシンボルの配列により、入賞が判断されてもよい。例えば、3つのボーナスシンボルが、画像表示部7におけるいずれかの3つの領域に表示されたときにボーナスゲームに入賞させてもよい。このように、入賞ラインに関わらず、所定のシンボルの配列に基づき入賞が判断される場合には、予め入賞ラインが一定のものに設定される場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらにプレイヤーの期待感を高めることができる。

#### 【0043】

プレイヤーによるBET操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー11が操作されると、画像表示部7がシンボルを変動表示させる。そして、予め定められた時間が経過すると、画像表示部7は、順次変動表示しているシンボルを停止表示する。停止順序は、例えば、画像表示部7に向かって左から順に停止する。停止の際には、例えば、0.5秒の時間間隔をもって停止する。この停止時にいずれかの入賞ライン上に所定のシンボルの組み合わせが表示されると、そのシンボルの組み合わせに応じた入賞が得られる。

#### 【0044】

また、前面パネル3の下方には、メダル払い出し口15とメダル受皿16とが設けられ、前面パネル3の上方には、ゲームの演出のために駆動する遊技演出表示器17が設けられている。遊技演出表示器17は、例えば、LCD(Liquid Crystal Display)または各種ランプ類から構成される。本実施の形態では、LCDを採用した例を示す。また、前面パネル3の上方には、ボーナスゲーム表示器18が設けられている。ボーナスゲーム表示器18は、LED(Light Emitting Diode)で構成され、プレイヤーに高い遊技価値を付与するボーナス賞の当選または入賞、ゲームの演出、エラー発生時を表示する。スピーカ19は、音声案内、音楽、効果音等を発生させる。なお、ボーナス賞に入賞すると、例えば、勝率が通常ゲームより増加するような、プレイヤーに有利なゲーム展開となる。

#### 【0045】

前面パネル3に設けられた複数のランプ20は、点灯、消灯、または点滅する



ことによって、メダル投入枚数（またはBETされたクレジット数）に応じて有効化された入賞ラインの表示、入賞の表示などのゲームに関する表示を行なう。また、貯留メダル投入ボタン21は、図示しないメダル貯留装置（メインクレジット）に貯留（クレジット）されているメダルを所定の枚数だけ使用するボタンであり、貯留メダル投入ボタン22は、上記メダル貯留装置に貯留されているメダルを最大規定枚数使用するためのボタンである。メダル貯留枚数表示部23は、メダル貯留装置に貯留されているすべてのメダルの枚数を表示する（トータル表示）。入賞回数表示部24は、ボーナス賞の入賞の際に入賞回数や残り回数などを表示する。メダル払い出し枚数表示部25は、メダル払い出し枚数などを表示する。メダル貯留枚数表示部23、入賞回数表示部24およびメダル払い出し枚数表示部25は、例えば、LEDで構成されている。精算ボタン26は、貯留（メインクレジットおよびサブクレジット）されているメダルの精算を行ない、施錠装置27は、回す方向によって、ドアの解錠を行なう。ラベル28には、遊技機1の形式やメーカー名などが記載される。

#### 【0046】

図2は、本実施の形態に係る遊技機の電氣的構成を示す図である。図2に示すように、遊技機1は、電氣的にメイン基板Aとサブ基板Bとから構成される。メイン基板Aにおいて、CPU30は、ROM31およびRAM32を備え、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM31には、遊技機1の動作を制御する制御プログラムの他、賞の事前決定（内部抽選）を行なうために使用する賞抽選テーブルなどが格納されている。これらのCPU30、ROM31およびRAM32は、振分け部を構成する。

#### 【0047】

また、CPU30には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路33と、一定の乱数を発生させる乱数発生回路34とが接続されている。CPU30から送出される制御信号は、出力ポート35を介して、メダルの払い出しを行なうメダル払い出し装置36と、画像表示部7を制御する表示部制御回路37とに出力される。画像表示部7および表示部制御回路37は、データ表示部を構成する。

## 【0048】

また、メダルの適否を判別するメダル判別装置38、払い出すメダル数をカウントする払い出しメダルカウンタ40、およびリールの回転を開始させるスタートレバー41から出力された信号は、入力ポート43を介してCPU30に入力される。CPU30、ROM31、RAM32、およびスタートレバー41は、設定部を構成する。また、CPU30、メダル判別装置38、払い出しメダルカウンタ40、スタートレバー41、および入力ポート43は、データ入力部を構成する。

## 【0049】

CPU30から出力される信号は、サブ基板Bへの信号送出タイミングを制御する送出タイミング制御回路45からの制御を受けて、データ送出回路46を介してサブ基板Bへ出力される。

## 【0050】

サブ基板Bでは、データ送出回路46から出力された信号はデータ入力回路47に入力される。データ入力回路47に入力された信号は、CPU48で処理される。CPU48には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路49と、各種プログラムおよび画像データが記録されたROM50と、RAM51とが接続されている。画像に関するデータは、CPU48から画像処理等を行なう表示回路52を介して液晶表示器53に出力される。液晶表示器53では、文字、静止画、動画等が表示される。また、音声に関するデータは、CPU48から音声処理等を行なうサウンドLSI54を介してアンプ回路56に出力される。サウンドLSI54は、音声ROM55から必要な音声データを抽出して音声データの処理を行なう。アンプ回路56で増幅等の処理を受けた音声データは、音声の調整を行なう音声調整回路57を介してスピーカ58に出力される。

## 【0051】

図3は、RAM32のメモリ空間内を模式的に示す図である。RAM32は、メインメモリ101とサブメモリ102とが設けられている。メインメモリ101およびサブメモリ102は、メダル等の有価価値を反映した数値データを記憶する。メインメモリ101は、上記数値データをメインクレジットとして記憶

し、ゲームを行なうため、およびメダルの払い出しをするために数値データを CPU 30 へ出力する。従来から知られているクレジットと同様の機能を果たすものである。そして、メインメモリ 101 は、サブメモリ 102 に対して、記憶した数値データの全部または一部を出力する。

#### 【0052】

このように、メインメモリ 101 は、記憶した数値データをサブメモリ 102 へ出力可能であるため、プレイヤーがゲームで利用できる数値データの全部または一部をサブメモリ 102 へ記憶することができる。これにより、ゲームに利用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させることができる。

#### 【0053】

一方、サブメモリ 102 は、メインメモリ 101 から出力される上記数値データをサブクレジットとして記憶する。メインメモリ 101 からサブメモリ 102 へ出力される数値データの値、すなわち、メインクレジットからサブクレジットへ移されるクレジット数は、任意であってもよいし、予め設定されていてもよい。予め設定する場合は、店舗側が遊技機 1 に対して固定値を設定してもよいし、図 5 に示すように、画像表示部 7 にメニュー画面を表示して、プレイヤーにスタートレバー 11 を操作させて、これから行なうゲームにおいて、メインクレジットからサブクレジットに移す量を選択させるようにしてもよい。例えば、プレイヤーにパーセントを示す数値を選択させて、そのパーセント値で、メインクレジットからサブクレジットへ移すクレジット数を決めることができる。

#### 【0054】

このようなサブメモリ 102 は、ゲームを行なうために数値データを出力することはなく、遊技機 1 の系外のみ数値データを出力する。ここで、遊技機系外とは、遊技機 1 のメダル払い出し口 15 とメダル受皿 16 のような筐体 2 に備え付けられているものから、ネットワークで接続されたホストコンピュータやサーバ装置などを含む概念である。ここでは、サブメモリ 102 は、メダル払い出し口 15 へメダルを払い出すためのみに、記憶した数値データを出力する。

#### 【0055】

次に、以上のように構成された本実施の形態に係る遊技機の動作について説明する。図4は、遊技機1の動作の概要を示すフローチャートである。遊技機1は、プレイヤーから例えば5分以上何も操作がされなかった場合は、ゲームを開始する前の待機状態となり、例えば、ゲームの概要をアニメーションで説明する画面などを表示する。プレイヤーがスタートレバー11に触れると、画像表示部7は、メニュー画面を表示する（ステップS1）。

#### 【0056】

このメニュー画面は、図5に示すように表示される。すなわち、画像表示部7には、メインクレジットの何パーセントをサブクレジットに移すかをプレイヤーに選択させる表示をする。パーセント表示部90は、例えば、1から100の範囲にある数字のいずれか一つを表示する。プレイヤーがスタートレバー11を上方（矢印91aの方向）へ動かすと、パーセント表示部90の数字が増加する。一方、プレイヤーがスタートレバー11を下方（矢印91bの方向）へ動かすと、パーセント表示部90の数字が減少する。そして、プレイヤーがスタートレバー11を右方向（矢印91cの方向）に動かすと、そのときにパーセント表示部90に表示されていた数字が決定される。ここでは、例えば、メインクレジットの25パーセントがサブクレジットへ移すことが決定されたとする。メニュー画面は、各ゲームの合間であっても呼び出すことができる。例えば、スタートレバー11を3秒以上右方向（矢印91cの方向）に倒しておくことによって、ゲーム用画面からメニュー画面に切り替えることができる。一方、メニュー画面からゲーム用画面への切り替えは、上記のように、スタートレバー11を右方向（矢印91cの方向）に動かして「パーセントの決定」を行なうことで可能となる。

#### 【0057】

このように、メインメモリ101からサブメモリ102に出力される数値データの値が予め設定可能であるので、ゲームに使用できる数値データのうち、設定された値がサブメモリ102に記憶されることとなる。これにより、プレイヤーはゲームをするためにメインメモリ101に記憶された数値データを使用する一方、設定された値の数値データがサブメモリ102へ記憶されるので、プレイヤーがメインメモリ101に記憶された数値データをすべて使い果たしたとしても

、必ずサブメモリ 102 にはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0058】

以上のように、メインクレジットからサブクレジットへ移すクレジットの割合が決定すると、画像表示部 7 には、図 6 に示すようなゲーム用画面が表示される。すなわち、画像表示部 7 は、3 つのビデオ式のリール 103 と、5 本の入賞ライン L1～L5 と、プレイヤーが各ゲームで獲得した配当値を示す WIN メータ 105 とを表示する。また、クレジット数を表示するクレジットメータ 106 には、メインクレジットメータ 107 とサブクレジットメータ 108 とが含まれる。メダルメータ 109 は、プレイヤーが投入したメダル数を表示する。

#### 【0059】

このように、各メモリに記録された数値データ（メインクレジットおよびサブクレジット）を表示するので、プレイヤーは、メモリ毎に記憶されている数値データの値を容易に認識することができる。

#### 【0060】

この遊技機 1 によるゲームは、プレイヤーが BET 操作によって有効な入賞ラインを特定することによって開始される（ステップ S2）。BET 操作は、上記のように、メダル投入口 10 にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタン 21 によってメインクレジット 107（メインメモリ 101）に貯留しているメダルを BET することによって行われる。また、これらの BET 操作を併用することによっても BET は可能となっている。プレイヤーが BET 操作を行なって、スタートレバー 11 を操作すると、各リール 103 が回転を開始する。

#### 【0061】

所定の時間が経過し、各リール 103 が順次停止して、有効化された入賞ライン上に役を構成するシンボルの組み合わせが停止すると、入賞（WIN）となる。遊技機 1 は、WIN となったかどうかを判断し（ステップ S3）、WIN とならなかった場合はステップ S1 へ移行する。ステップ S1 では、遊技機 1 は待機状態とはなっていないため、ゲーム用画面（図 6 に示す）を表示して、すぐにゲ

ームを開始できる状態となる。ただし、上記のように、スタートレバー 11 を右方向（矢印 91c の方向）へ 3 秒以上倒しておくことによって、メニュー画面（図 5 に示す）を呼び出すことができる。

#### 【0062】

一方、ステップ S3 において、ゲームの結果、WIN となった場合、すなわち、図 5 に示すパーセントの設定後のゲームで WIN があった場合は、その賞の態様に応じて定められている配当値が、WIN メータ 105 に表示される（ステップ S4）。そして、そのゲームでの配当値（WIN メータ 105 に表示された数値）が一旦メインクレジットメータ 107 に加算され、さらに、そのときのメインクレジットメータ 107 に加算された数値の 25 パーセントの数値（クレジット）がメインクレジットメータ 107 から減算されるとともに、サブクレジットメータ 108 に加算される（ステップ S5）。

#### 【0063】

このサブクレジットメータ 108 に加算されたクレジットは、プレイヤーはゲームに使用することができない。すなわち、プレイヤーは、メインクレジットを使い果たして、メインクレジットメータ 107 の値がゼロになった場合、サブクレジットを直接ゲームに使用することはできず、遊技機 1 の系外へ払い出さなければサブクレジットを使うことはできない。

#### 【0064】

このように、サブクレジットメータ 108 に表示されているクレジットは、遊技機系外のみ出力可能であるため、一度サブメモリ 102 に記憶された数値データ（クレジット）はその遊技機系内には出力することができなくなる。これにより、ゲームに使用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させ、プレイヤーがメインメモリ 101 に記憶されている数値データ（メインクレジット）をすべて使用しても、必ずサブメモリ 102 にはいくらかの数値データ（サブクレジット）が残ることとなる。経験的に、プレイヤーは、一度席を離れたり、払い出しを受けたりすると、ゲームをしようとする気をなくすことが知られている。このようにサブクレジットを遊技機系外へのみ出力可能として、サブクレジットの払い出しに手間をかけることによって、プレイ

ヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0065】

上記の説明では、ゲームの結果、「WIN」となった場合、そのWINの値がメインクレジットに加算され、メインクレジットの値の25パーセントをサブクレジットに移すようにしたが、特定の遊技の結果、有価価値を反映した数値データ（クレジット）が賞として出力される場合、その数値データをサブメモリ102に記憶するようにしてもよい。例えば、ボーナスゲームにおいて、プレイヤーが獲得した配当値は、すべてサブクレジットに加算されるというものである。

#### 【0066】

このように、特定の遊技の結果、数値データが賞として出力される場合、その数値データはサブメモリ102に記憶されるので、プレイヤーは、その賞に入賞したことにより獲得した数値データを、ゲームに直接使用しない数値データとしてストックすることができる。これにより、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0067】

一方、特定の遊技（例えば、ボーナスゲーム）の結果、有価価値を反映した数値データ（クレジット）が賞として出力される場合、その数値データはメインメモリ101に記憶されるようにしてもよい。

#### 【0068】

このように、ボーナスゲームなどの特定の遊技の結果、数値データが賞として出力される場合、その数値データをメインメモリ101に記憶することによって、プレイヤーは、その賞に入賞したことにより獲得した数値データ（クレジット）を、すべてゲームに直接使用することができる。

#### 【0069】

さらに、ボーナスゲームなどの特定の遊技の結果、有価価値を反映した数値データ（クレジット）が賞として出力される場合、その数値データをメインメモリ101分とサブメモリ102分とに振分けて出力し、メインメモリ101およびサブメモリ102は、それぞれに対して振り分けられた数値データを記憶するよ

うにしてもよい。

#### 【0070】

これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームなどにおいて賞に入賞したことにより獲得した数値データ（クレジット）を、ゲームに直接使用する数値データと、ストックしておく数値データとに分けておくことができる。その結果、サブメモリ102には常に一定の値の数値データが記憶されるため、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。一方、プレイヤーは、メインメモリ101に記憶されている数値データについては、すべてを安心してゲームに使用することができ、ゲームを楽しむことができる。

#### 【0071】

このように、数値データをメインメモリ101分とサブメモリ102分とに振分ける場合、その振分けの割合を設定するようにしてもよい。図5に示すメニュー画面において、例えば、ボーナスゲームにおいて入賞した場合にサブクレジットに移す割合を設定するようにしてもよい。

#### 【0072】

このように、数値データ（クレジット）の振分けの割合を設定することによって、メインメモリ101でゲームに使う分とサブメモリ102でストックしておく分との振り分けに自由度を与えることができる。例えば、ストック分を多くする場合や、ゲームに使用する分を多くする場合など、メインメモリ101とサブメモリ102との比重を自由に変更することが可能となる。

#### 【0073】

なお、サブメモリ102が、記憶した数値データ（クレジット）を、遊技機系外のみならず、メインメモリ101に対しても出力可能とすることもできる。これにより、プレイヤーがメインメモリに記憶された数値データ（メインクレジット）をすべて使ってしまった後、ゲームを再開しようと考えた場合、サブメモリに記憶されている数値データ（サブクレジット）は、一度遊技機系外へ出力させるか、またはメインメモリ101へ出力させなければならない。メインメモリ101へ出力されるためには、プレイヤーの操作を要することとしてもよい。敢え



てこのような手間をかけることによって、プレイヤーのゲームに対する気持ちを紛らせることができる。これにより、ゲームに熱中していた心理状態を鎮静化させることができ、プレイヤーに冷静さを取り戻すきっかけを与えることができる。

#### 【0074】

さらに、サブメモリ102からメインメモリ101へ数値データ（クレジット）を出力させる場合、サブメモリ102からメインメモリ101に出力される数値データの値を、予め設定可能に構成してもよい。これにより、プレイヤーがメインメモリ101に記憶された数値データ（メインクレジット）をすべて使った後、ゲームを再開しようと考えた場合でも、サブメモリ102からメインメモリ101へ出力される数値データは、設定された値に限定される。これにより、プレイヤーがゲームを再開し、メインメモリ101に記憶された数値データをすべて使い果たしたとしても、必ずサブメモリ102にはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0075】

次に、本実施の形態に係る複数の遊技機を、ネットワークによって接続してサーバ装置によって一括管理する例について説明する。図7に示すように、本実施の形態に係る遊技機201は、記録部202を備えている。また、各遊技機201は、通信ネットワークNを介して相互に接続されていると共に、サーバ装置203と接続されている。サーバ装置203は、例えば、銀行204に設けられている銀行サーバ装置205と通信可能とすることも可能である。なお、銀行サーバ装置205は、銀行204内の複数の端末装置206と接続されデータの送受信が可能となっている。

#### 【0076】

遊技機201におけるゲーム結果、メダルの投入数、WINの値、メインクレジットおよびサブクレジットの数値は、すべて通信ネットワークNを介してサーバ装置203へ送信される。

#### 【0077】

プレイヤーがゲームを終了させて、払い出しのために精算ボタン 26 を押すと、例えば、画像表示部 7 に、払い出し方法を選択する画面を表示する。すなわち、プレイヤーは、メダルによる払い出しか、チケットによる払い出しを選択することができる。プレイヤーが、メダルによる払い出しを選択すると、メインクレジットおよびサブクレジットがメダルとなって払い出される。プレイヤーは、払い出されたメダルを見ると、このままゲームを止めて帰ろうという気持ちになることが知られている。特に払い出されたメダル数が多い場合はその傾向が強い。これにより、プレイヤーにゲームを止める気を起こさせて、クレジットおよび所持金を使い果たしてしまうことを未然に防ぐことが可能となる。

#### 【0078】

一方、プレイヤーが、チケットによる払い出しを選択すると、記録部 202 は、メインメモリ 101 およびサブメモリ 102 に記憶された数値データ（クレジット）と、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けた保存情報をそのチケット（媒体）に記録し排出する。

#### 【0079】

このとき、各記録部 202 は、保存情報を媒体（チケット、カードなど）に記録した時を起算点とする時間情報を、媒体に記録することもできる。これにより、媒体に記録された数値データを時間管理することができる。さらに、その時間情報は、媒体に記録された保存情報の読出し可能となる時を上記起算点からの経過時間によって規定するものであってもよい。これにより、例えば、メインメモリ 101 に記憶されていた数値データ（クレジット）は、プレイヤーはすぐに使用することができるが、サブメモリ 102 に記憶されていた数値データ（クレジット）は記録時から一定の時間が経過しないと使用することができないようにすることができる。これにより、サブメモリ 102 に記憶されていた数値データ（クレジット）を使用するときは、一定の時間が経過する必要が生じ、このような時間を置くことによって、プレイヤーのゲームに対する気持ちを紛らせることができる。

#### 【0080】

なお、チケットに対して直接メインメモリ 101 およびサブメモリ 102 に記

憶された数値データ（クレジット）と、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けた保存情報を記録してもよいが、これらをすべてサーバ装置 203 が管理し、チケットにはそのチケットを識別するコードのみを記録するようにしてもよい。また、媒体としては、チケットのほかに、磁気方式のカード（クレジットカードや銀行のキャッシュカードなど）を用いることもできる。チケット等に出力する場合は、サーバ装置 203 でメインクレジットおよびサブクレジット、プレイヤーの識別情報が管理されている。従って、プレイヤーが出力されたチケットを隣の遊技機 201 で使おうと思っても、使うことはできない。すなわち、サーバ装置 203 で管理されている時間が経過した後でなければそのチケットにおけるサブクレジット分を使うことができない。これにより、プレイヤーにクールダウンのための時間の経過を義務付けることができる。

#### 【0081】

上記のように、記録部 202 が、各メモリに記憶された数値データと、いずれのメモリに記憶されていたかを示すデータとを対応付けた保存情報を媒体に記録し排出することによって、媒体においてどのメモリに記憶されていたデータであるのかを区別することができる。これにより、記憶されていたメモリに応じて異なる取り扱いを行なうことが可能となる。例えば、メインメモリ 101 に記憶されていた数値データ（クレジット）は、プレイヤーはすぐに使用することができるが、サブメモリ 102 に記憶されていた数値データ（クレジット）は、一定条件が満たされた場合（例えば、チェンジブースへ足を運ぶ、所定時間が経過するなど）のみに使用できるようにすることができる。これにより、サブメモリ 102 に記憶されていた数値データ（クレジット）を使用するときは、遊技機から一度離れる必要が生じ、このような手間をかけることによって、プレイヤーのゲームに対する気持ちを紛らせることができる。

#### 【0082】

なお、メインメモリ 101 に記憶されている数値データ（メインクレジット）を遊技機系外に対して出力可能に構成してもよい。例えば、各遊技機 201 は、メインクレジットである数値データをサーバ装置 203 へ出力してもよい。これにより、メインメモリ 101 に記憶された数値データはサブメモリ 102 を介さ

ずに遊技機系外に直接出力して管理することが可能となる。

#### 【0083】

また、図7に示すように、サーバ装置203は、銀行204とデータを送受信可能であってもよい。すなわち、各遊技機201において、プレイヤーを特定するための識別情報を付されたカードを使用することによって、サブメモリ102に記憶されたデータは、プレイヤーが精算ボタン26を押すことによって、サーバ装置203を経由して、銀行サーバ装置205へ送信され、そのプレイヤーの預金口座に振り込まれるという構成を採ることも可能である。これにより、プレイヤーは、サブメモリ102に記憶された数値データ（サブクレジット）は、銀行の預金口座から引き下ろす手順を経なければ使用することができない。その結果、プレイヤーがメインメモリ101に記憶されていた数値データ（メインクレジット）を使い果たしたとしても、必ず預金口座にはいくらかのサブクレジット分の金銭が残ることとなるので、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0084】

なお、サブメモリ102に、複数種類のサブクレジットを記憶する機能を持たせてもよい。例えば、通常ゲームにおいてメインメモリ101から移すための第1サブクレジットと、ボーナスゲームにおいて獲得したクレジットのみを記憶する第2サブクレジットとを持たせてもよい。また、上記のように、画像表示部7がビデオ式である場合のほか、物理的なリールを有する通常のスロットマシンでも本発明は適用可能である。例えば、クレジットメータとして、7セグメント表示器などを用いることによって、メインクレジットおよびサブクレジットを表示することができる。また、単一の表示器を設け、メインクレジットまたはサブクレジットの表示を切り替えるためのボタンを備えていてもよい。

#### 【0085】

また、サブクレジットは、必要なときしか表示させないという手法でもよい。例えば、プレイヤーが確認したいと思ったときに、例えば、スタートレバー11を操作することによって、サブクレジットを表示させてもよい。

#### 【0086】

さらに、WINの程度によって、メインクレジットに加算する分とサブクレジットに加算する分を定めても良い。例えば、WINがメダル5枚以下の場合、サブクレジットには入れずに全部メインクレジットに入れるようにしてもよい。この場合は、プレイヤーが、WINが少なかったときは、ストックせずに全部ゲームに使おうとするときに有効である。一方、例えば、WINがメダル5枚以下の場合、全部サブクレジットに入れるということも可能である。この場合は、プレイヤーが、WINが少なかったときは全部ストックしておこうとするときに有効な手法である。

#### 【0087】

以上のような本発明の遊技機の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることにより行われる。すなわち、この制御プログラムは、コンピュータにロードされることによって、有価価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機に対し、前記数値データの入力を受付ける処理と、メインメモリに前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力する処理と、サブメモリに前記数値データを記憶し、遊技機系外のみ前記記憶した数値データを出力する処理と、を含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成したことを特徴としている。

#### 【0088】

このように、サブメモリは、数値データを記憶した後、その記憶した数値データを遊技機系外のみ出力可能であるため、一度サブメモリに記憶された数値データはその遊技機系内には出力することができなくなる。これにより、ゲームに使用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させ、プレイヤーがメインメモリに記憶されている数値データをすべて使用しても、必ずサブメモリにはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

#### 【0089】

また、この制御プログラムは、コンピュータにロードされることによって、有

価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機に対し、前記数値データの入力を受付ける処理と、メインメモリに前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力する処理と、サブメモリに前記数値データを記憶し、遊技機系外および前記メインメモリに対して前記記憶した数値データを出力する処理と、を含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成したことを特徴としている。

#### 【0090】

このように、サブメモリは、数値データを記憶した後、その記憶した数値データを遊技機系外およびメインメモリのみに出力可能であるため、ゲームに使用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させることができる。そして、プレイヤーがメインメモリに記憶されている数値データをすべて使用しても、必ずサブメモリにはいくらかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。また、プレイヤーがメインメモリに記憶された数値データをすべて使った後、ゲームを再開しようと考えた場合でも、サブメモリに記憶されている数値データは、一度遊技機系外へ出力させるか、またはメインメモリへ出力させなければならない。敢えてこのような手間をかけることによって、プレイヤーのゲームに対する気持ちを紛らせることができる。これにより、ゲームに熱中していた心理状態を鎮静化させることができ、プレイヤーに冷静さを取り戻すきっかけを与えることができる。

#### 【0091】

なお、以上説明したプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝達媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝達媒体中には上記プログラムを構成するすべてのデータが、一

時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

#### 【0092】

##### 【発明の効果】

以上説明したように、本発明の遊技機は、有価価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機において、前記数値データの入力を受付けるデータ入力部と、前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力可能なメインメモリと、前記数値データを記憶し、遊技機系外のみ前記記憶した数値データを出力可能なサブメモリと、を少なくともその構成の一部に備えることを特徴としている。

#### 【0093】

このように、サブメモリは、数値データを記憶した後、その記憶した数値データを遊技機系外のみ出力可能であるため、一度サブメモリに記憶された数値データはその遊技機系内には出力することができなくなる。これにより、ゲームに使用できる数値データとゲームに使用できない数値データとを明確に区別して記憶させ、プレイヤーがメインメモリに記憶されている数値データをすべて使用しても、必ずサブメモリにはいくつかの数値データが残ることとなる。その結果、プレイヤーがクレジットおよび所持金をすべて使い果たしてしまうことを未然に回避することが可能となる。

##### 【図面の簡単な説明】

#### 【図1】

本実施の形態に係る遊技機の外観を示す図である。

#### 【図2】

本実施の形態に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

#### 【図3】

RAM内の領域を示す図である。

#### 【図4】

本実施の形態に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

## 【図 5】

画像表示部における画像表示例を示す図である。

## 【図 6】

画像表示部における画像表示例を示す図である。

## 【図 7】

本実施の形態に係る遊技システムの概略を示す図である。

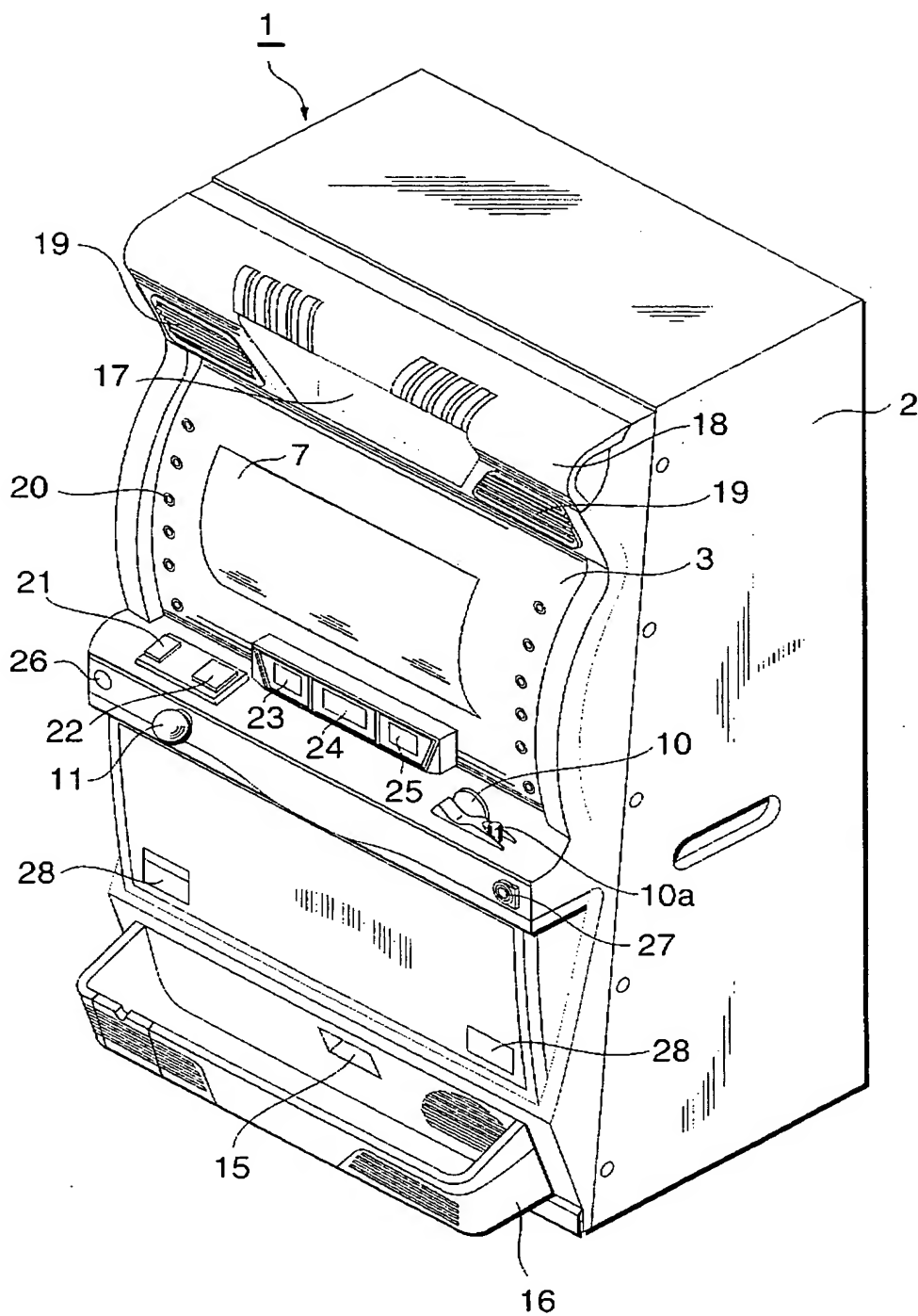
## 【符号の説明】

1…遊技機、3…前面パネル、7…画像表示部、11…スタートレバー、15…メダル払い出し口、16…メダル受皿、21…貯留メダル投入ボタン、22…貯留メダル投入ボタン、23…メダル貯留枚数表示部、26…精算ボタン、30…CPU、31…ROM、32…RAM、37…表示部制御回路、38…メダル判別装置、40…メダルカウンタ、41…スタートレバー、43…入力ポート、53…液晶表示器、57…音声調整回路、58…スピーカ、90…パーセント表示部、91a…矢印、91b…矢印、91c…矢印、101…メインメモリ、102…サブメモリ、103…リール、105…WINメータ、106…クレジットメータ、107…メインクレジットメータ、108…サブクレジットメータ、201…遊技機、202…記録部、203…サーバ装置、204…銀行、205…銀行サーバ装置

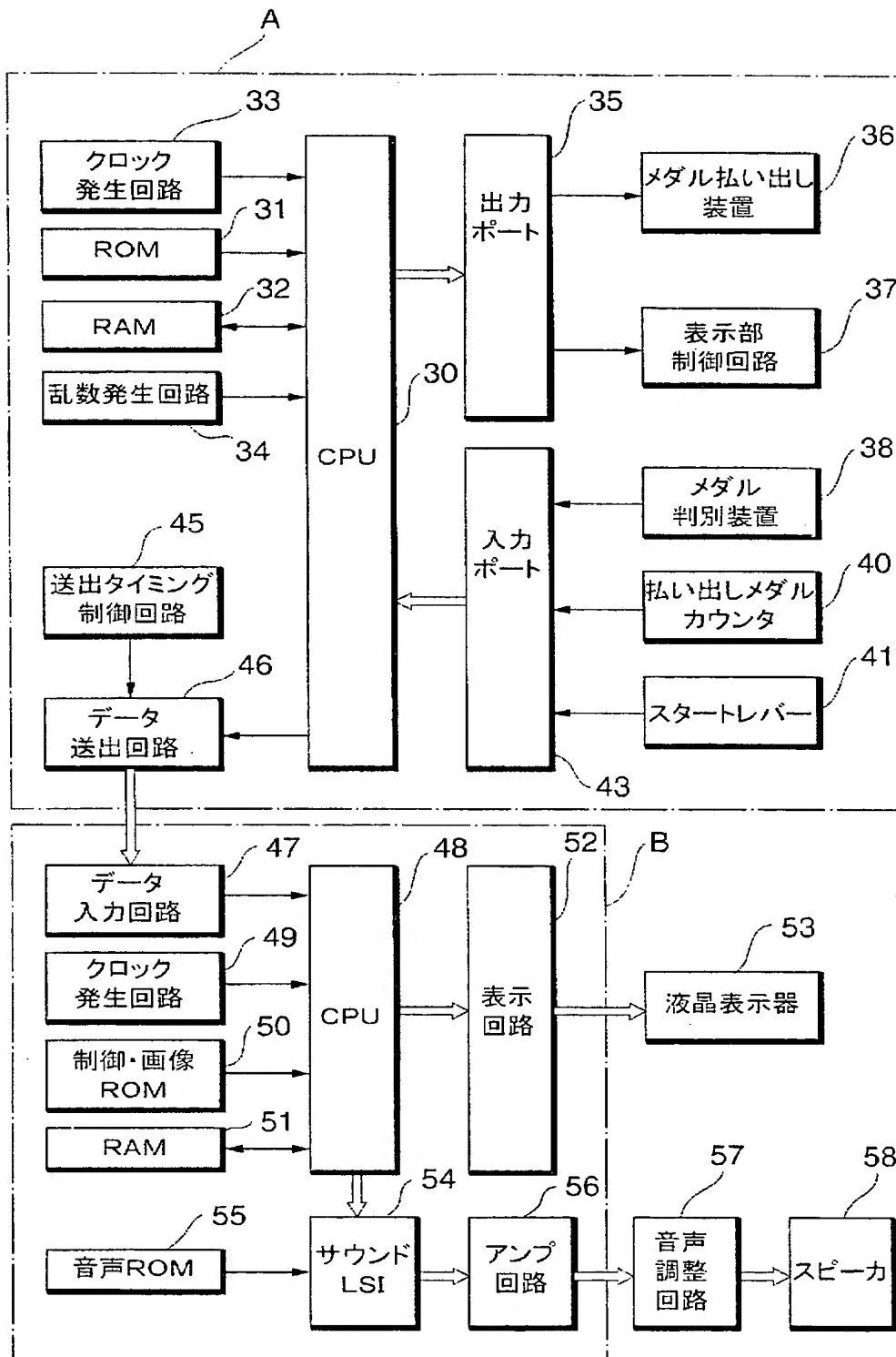


【書類名】 図面

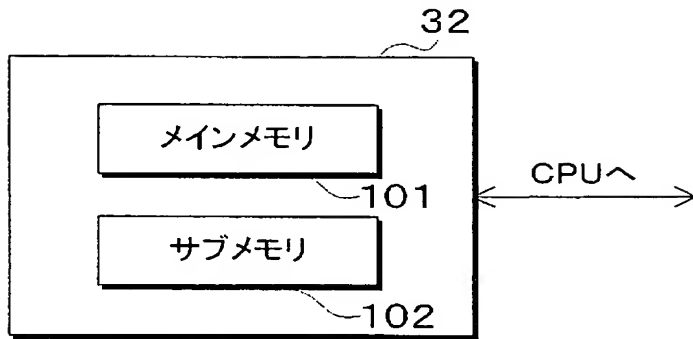
【図 1】



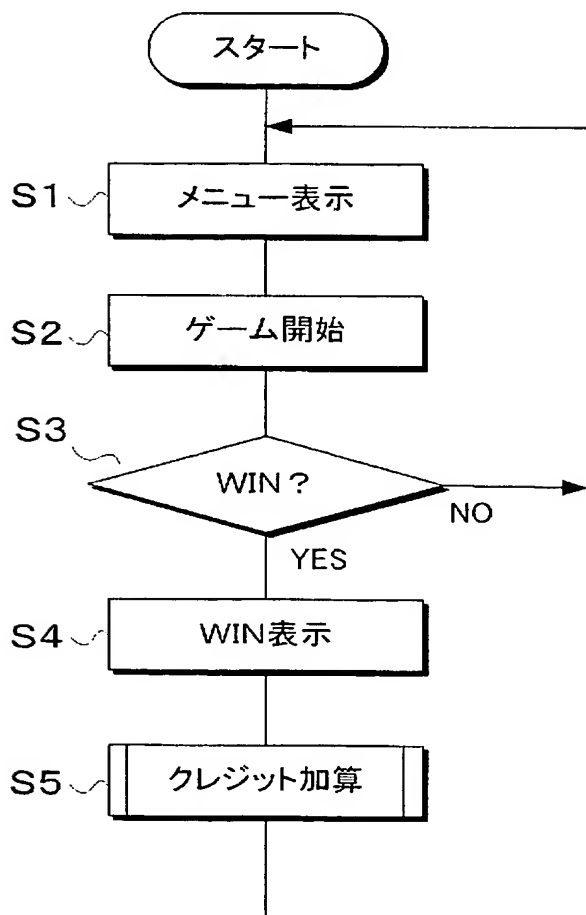
【図 2】



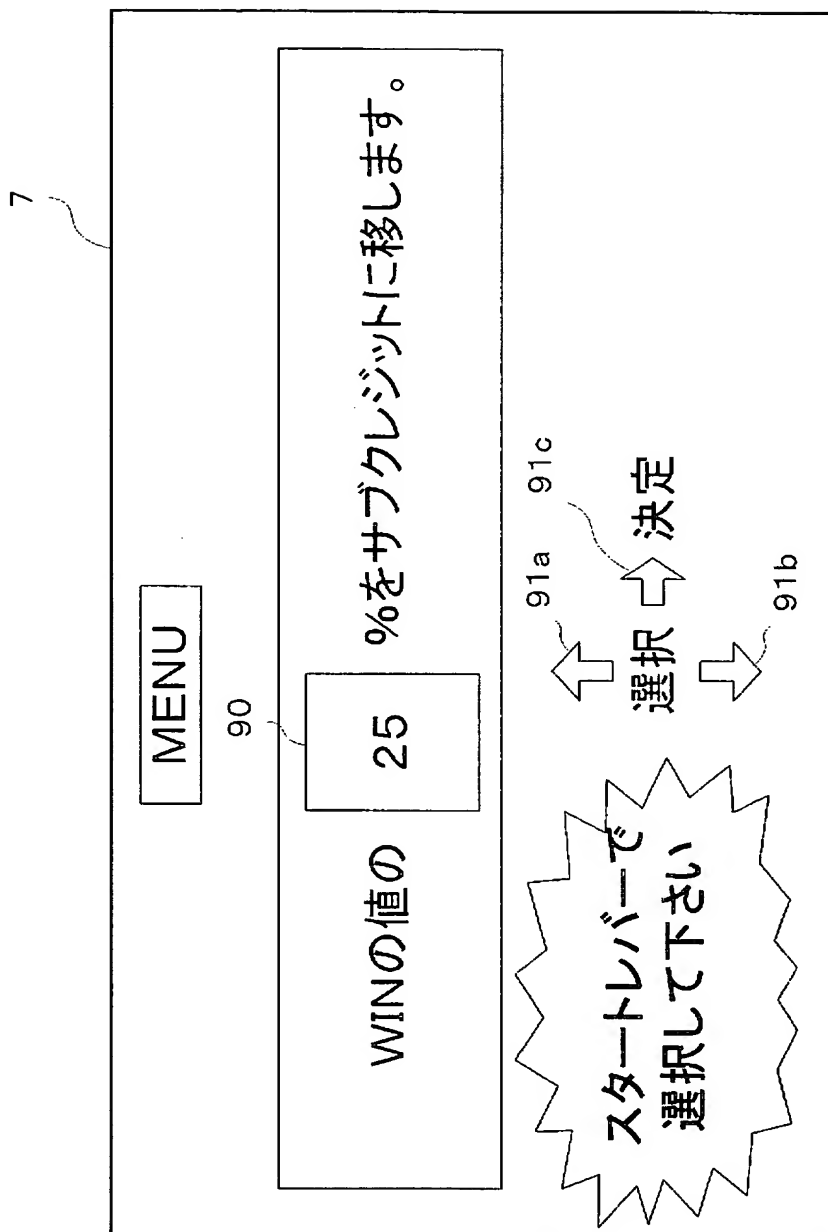
【図 3】



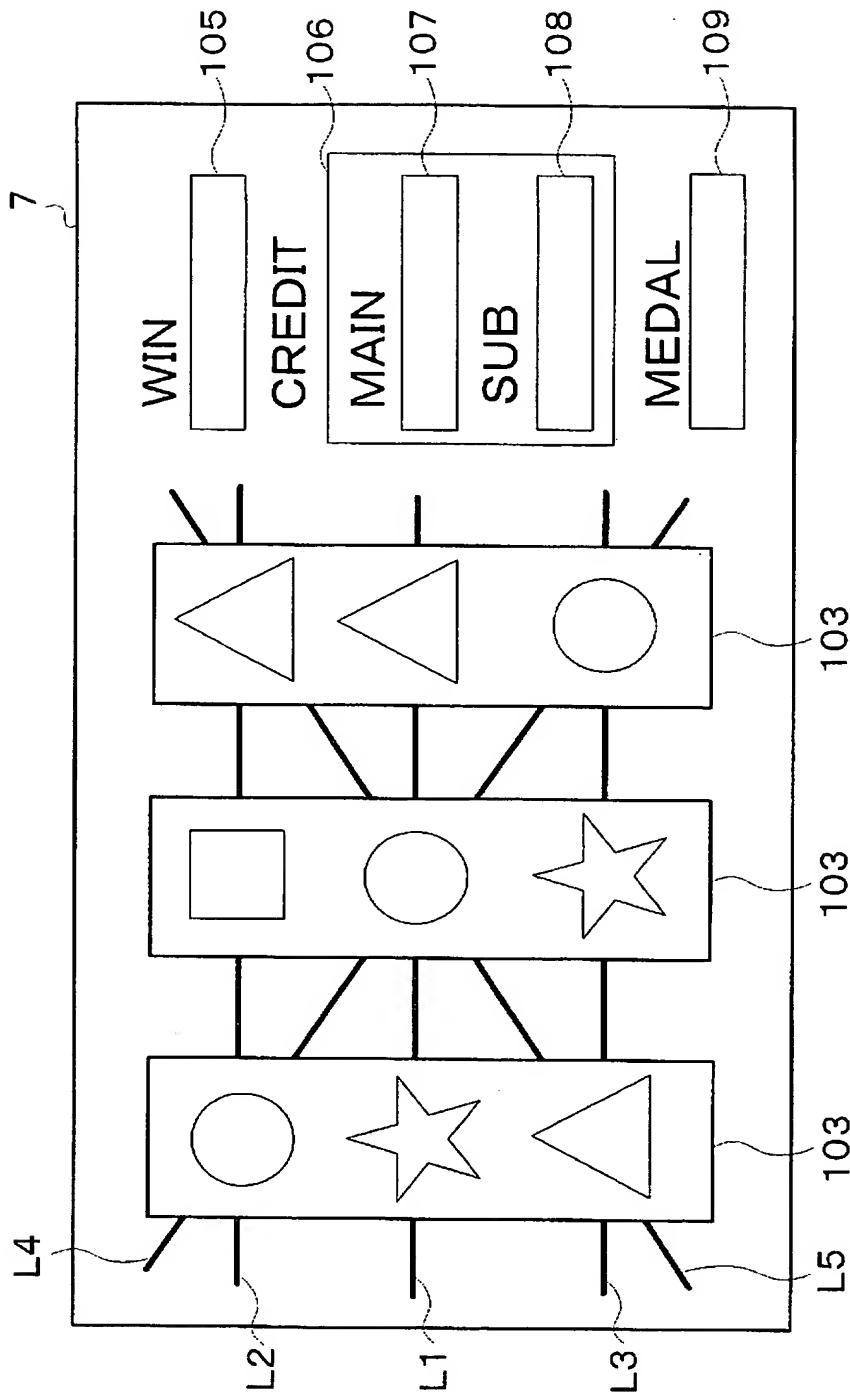
【図 4】



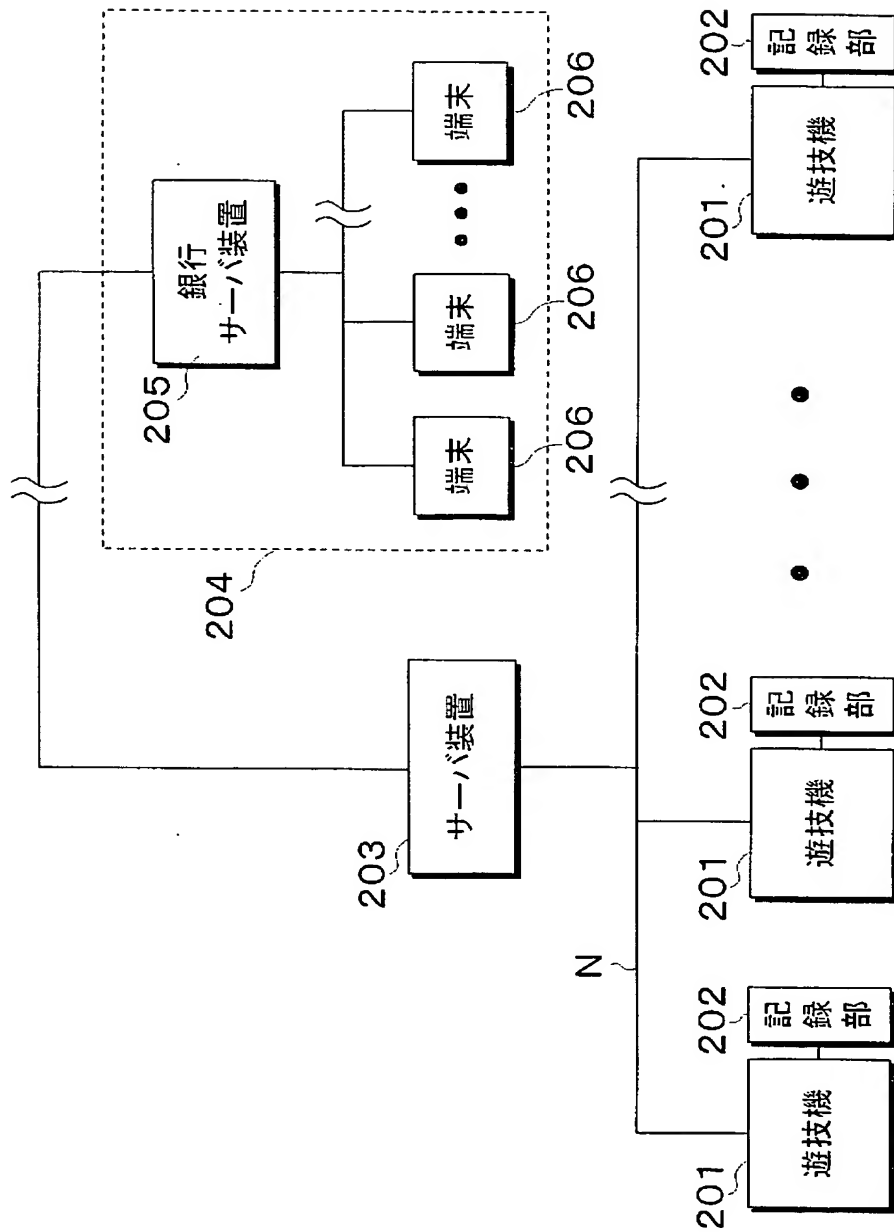
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイヤーの心理状態を変えて、クレジットおよび所持金を使い果たしてしまうことを未然に回避すること。

【解決手段】 有価価値を反映した数値データの入力により遊技開始の契機が与えられるタイプの遊技機において、前記数値データの入力を受付けるデータ入力部と、前記数値データを記憶し、少なくとも前記データ入力部に対して前記記憶した数値データを出力可能なメインメモリ 1 0 1 と、前記数値データを記憶し、遊技機系外のみ前記記憶した数値データを出力可能なサブメモリ 1 0 2 と、を少なくともその構成の一部に備える。

【選択図】 図 3

特願 2 0 0 3 - 1 0 4 8 1 4

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[ 0 0 0 1 0 5 6 3 7 ]

1. 変更年月日

2 0 0 2 年 8 月 2 6 日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号

氏 名

コナミ株式会社